ИМЯ Герда Ли

КОНЦЕПТ Мстительный бродяга

НАЦИЯ Федерация (Шакар)

Особенности:

Языки: Унитарикс, имперский асари

ИЗЪЯНЫ

Дурной характер (мелкий)

Последнее желание (мелкий)

Жажда крови (крупный)

ЧЕРТЫ

Быстрая реакция

Мастер боевых искусств

Стремительный

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds, согласно лицензии Savage Fun or Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения.

Грань Вселенной — игровой мир для игры Дневник Авантюриста, созданный PHB Games и свободно распространяемый на сайте http://phbgames.ru/

РАНЕНИЯ

-1

-2

-3

К.О.

-2

УСТАЛОСТЬ

-1

ТРАВМЫ

ШАГ 6

Бег d6

ЗАЩИТА 5

СТОЙКОСТЬ 7

Броня 2

ХАРИЗМА -2

ЛОВКОСТЬ d8

- d6 Драка
- Маскировка
- d4 Стрельба
- d4 Транспорт

СМЕКАЛКА d6

- d4 Внимание
- d6 Выживание
- Медицина

НАУКА:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- Образование
- Провокация
- Расследование
- d4 Технология

ХАРАКТЕР d6

- Запугивание
- Убеждение

СИЛА d6

- d6 Атлетика

ВЫНОСЛИВОСТЬ d6

ОРУЖИЕ Пистолет-пулемет

Урон 2d6 Дальность 12/24/48 Скр. 3 Обойма 20

Примечания Авто; 3В; патроны .40 (80)

ОРУЖИЕ

Урон Дальность Скр. Обойма

Примечания

ОРУЖИЕ

Урон Дальность Скр. Обойма

Примечания

СНАРЯЖЕНИЕ

Бронежилет класс 2 (Броня +2, +2 против огнестрельного оружия), коммуникатор, 55₵

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

новичок

РАНГ | ОПЫТ ★★★★

СИЛА

Урон | Дальность | Длительность

Эффект

СИЛА

Урон | Дальность | Длительность

Эффект

СИЛА

Урон | Дальность | Длительность

Эффект

СИЛА

Урон | Дальность | Длительность

Эффект

СИЛА

Урон | Дальность | Длительность

Эффект

Пункты Силы

В 14 лет Герда сбежала с Шакара. Для этого нищей девчонке пришлось расплатиться со старпомом только тем, чего нельзя отобрать у живого человека. Старпом оказался мразью, а потому в течение всего рейса с Шакара на Прим Герда расплачивалась со всем экипажем.

В 18 лет Герда Ли нашла экипаж, вывезший ее с Шакара и уничтожила его до последнего человека. С тех пор жизнь забрасывала ее в самые мерзкие уголки андеграунда Федерации. Герда участвовала в боях без правил, была наркокурьером, шлюхой, телохранителем и телохранителем-шлюхой. В 23 года она встретила Андрэ Астор, и с тех пор ее жизнь принадлежит ему.

Ее единственная цель — разрушить порочный круг, в результате которого обитатели Шакара лишены прав. Такая ситуация выгодна богатейшим людям Федерации и Империи, в том числе и семье Ярузы Ан-хил, за которой охотится Андрэ.

КОРАБЛЬ

Ранения

Экипаж

Трюм

ПД

Макс. Скорость

Ускорение

Прочность

Броня

Орудие

Урон | Дальность | Скр.

Примечания

Орудие

Урон | Дальность | Скр.

Примечания

Орудие

Урон | Дальность | Скр.

Примечания

Орудие

Урон | Дальность | Скр.

Примечания

ЛОВКОСТЬ

СМЕКАЛКА

ХАРАКТЕР

СИЛА

ВЫНОСЛИВОСТЬ

ЭКИПАЖ

Драка

Внимание

Транспорт

Стрельба

Технология

ШАГ

Бег

ЗАЩИТА

СТОЙКОСТЬ

Броня

ГРУЗ

Количество

ГРУЗ

Количество

ГРУЗ

Количество